

## **Perancangan Game Tentang Wisata Kebun Binatang Semarang Untuk Anak Usia 4 - 6 Tahun**

**NAOMI BUDI MAWARNI**

(Pembimbing : Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201101249@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Kebersihan menjadi salah satu aspek yang penting untuk kelangsungan hidup suatu habitat. Kebun binatang Semarang merupakan salah satu Taman Margasatwa dimana para pengunjungnya kurang sadar dan memperhatikan aspek kebersihan lingkungan di sekitar kebun binatang. Lewat permasalahan tersebut, penulis mencoba menghadirkan game pengenalan sekaligus edukasi mengenai kebersihan tentang kebun binatang Semarang, khususnya bagi mereka yang berusia 4-6 tahun karena game adalah salah satu bentuk media edukasi yang digemari anak-anak seperti sekarang ini. Metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini yakni metode deskriptif-kualitatif dengan penguatan berupa metode analisis menggunakan 5W+1H. Dengan pembuatan game edukasi ini diharapkan dapat membantu memahami tentang hal-hal yang ada di dalam kebun binatang serta upaya untuk menjaga kebersihan dan keindahan kebun binatang Semarang. Diharapkan juga game edukasi pengenalan kebun bintang ini dapat meningkatkan daya kunjung masyarakat ke kebun bintang dan mampu menambah informasi dan wawasan secara positif mengenai kebun bintang Semarang, selaras dengan kesadaran pengunjung untuk lebih menjaga keindahan serta kebersihan dari kebun binatang.

Kata Kunci : Kebun Binatang, Game, Perancangan

## **Game Design About Semarang Zoo Tourism for Children Age of 4-6 Years**

**NAOMI BUDI MAWARNI**

(Lecturer : Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds, AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of*

*Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201101249@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Cleanliness becomes one of the aspects that are essential for the survival of a habitat. The zoo is one of Semarang Wildlife Areas where the visitors are less aware and pay attention to aspects of environmental cleanliness around the zoo. Through these problems, the author tries to bring the game at the same time the introduction of education on hygiene of zoo Semarang, especially for those aged 4-6 years because the game is one of the popular forms of media education of children today. The method used in conducting this research ie descriptive-qualitative method with reinforcement in the form of analytical methods using 5W + 1H. With the creation of this educational game is expected to help understand the things that are in the zoo as well as efforts to maintain the cleanliness and beauty of the zoo Semarang. It is also hoped the introduction of the zoo educational game can improve people go to the zoo and were able to add information and insights positively of the zoo Semarang, in harmony with the awareness of visitors to better maintain the beauty and cleanliness of the zoo.

Keyword : Design, Game, Zoo